

職業実践専門課程の基本情報について

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地				
麻生情報ビジネス 専門学校	昭和60年12月24日	竹口 伸一郎	〒812-0016 福岡市博多区博多駅南2-12-32 (電話) 092-415-2291				
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地				
学校法人 麻生塾	昭和26年3月12日	理事長 麻生 健	〒820-0018 福岡県飯塚市芳雄町3-38 (電話) 0948-25-5999				
目的	漫画およびアニメーションの制作による実践教育を通して、一人ひとりの個性を伸ばしていく。 高い基礎画力を持ち幅広い分野に対応できるクリエイターを育成する。						
分野	課程名	学科名	専門士	高度専門士			
工業	工業専門課程	漫画・アニメ科	平成23年文部科学 大臣告示第166号	-			
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技
3年	昼	2769	429	3540	0	0	0
単位時間							
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数			
90人	41人	3人	3人	6人			
学期制度	■前期:4月1日～8月31日 ■後期:9月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 学期末試験、出席状況、授業態度 「教育目標」に準じた総合評価			
長期休み	■夏 季:7月27日～8月31日 ■冬 季:12月25日～1月7日 ■学年末:3月19日～4月14日		卒業・進級 条件	ア. 指定科目全ての修得 イ. 各学年の出席率90%以上 ウ. 卒業基準検定の取得 エ. 学生としてふさわしい生活態度			
生徒指導	■クラス担任制: 有 ■長期欠席者への指導等の対応 欠席届と理由書(医師の診断書 等)提出		課外活動	■課外活動の種類 ボランティア活動 ■サークル活動: 有			
就職等の 状況	■主な就職先、業界等 アニメ制作会社、漫画家 ■就職率 ^{※1} : 95.5 % ■卒業者に占める就職者の割合 ^{※2} : 70 % ■その他 (平成 27 年度卒業者に関する 平成28年4月1日 時点の情報)		主な資格・ 検定等	色彩能力検定			
中途退学 の現状	■中途退学者 5名 平成27年5月1日 在学者 64名 (平成27年4月 入学者を含む) 平成28年3月31日 在学者 59名 (平成28年3月 卒業者を含む)		■中退率 7.8 % ■中途退学の主な理由 他分野への進路変更、経済的理由による学業継続困難など ■中退防止のための取組 担任面談、三者面談、進路相談、保護者への状況報告、科目別補講など				
ホームページ	URL: http://www.asojuku.ac.jp/abcc/						

※1「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」の定義による。

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものとする。

②「就職率」における「就職者」とは、正規の職員(1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいう。

③「就職率」における「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含まない。

(「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等としている。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除いている。)

※2「学校基本調査」の定義による。

全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいう。

「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいう。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしない(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う。)

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

専門性に関する動向や地域産業振興の方向性などについて意見交換を行うことで、より実践的な職業教育の質を確保する事を目的とする。意見交換した内容をカリキュラム会議にて精査し、次年度以降の授業実施科目および授業内容の創意工夫等に繋げていく。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成28年5月1日現在

名前	所属
堀 浩信	福岡市経済観光文化局 国際経済コンテンツ部コンテンツ振興課 課長
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部教育推進グループセクションチーフ
須貝 克俊	九州アニメーション株式会社 代表取締役
竹口 伸一郎	麻生情報ビジネス専門学校 校長
荒木 俊弘	麻生情報ビジネス専門学校 校長代行
横尾 保馬	麻生情報ビジネス専門学校 主任
山田 裕次郎	麻生情報ビジネス専門学校
羽月 由憲	麻生情報ビジネス専門学校

(開催日時)

第5回 平成27年7月3日 19:00～19:10

第6回 平成27年11月6日 19:00～19:10

第7回 平成28年7月1日 15:00～18:00

第8回 平成28年10月20日 15:00～18:00(予定)

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

ものづくりに関しての知識・ソフトウェアのオペレーションだけでは、プロとしての制作水準に到達する事が難しい為、より現場に近いスキルアップが期待できる様に、企業の方に現場での状況の話や制作課題を設定して頂く。

科目名	科目概要	連携企業等
企画制作 I	展示会発表に向けた作品制作を行う。学んできた技術を発揮できるようにスケジュール管理をさせ、社会人として活動できるスキルを身につける。	株式会社集英社、株式会社講談社

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

教職員に対して、現在就いている職又は将来就くことが予想される職に係る職務の遂行に必要な知識又は技能等を修得させ、その遂行に必要な教職員の能力及び資質等の向上を図ることを目的とする。専攻分野における実務に関する研修や、指導力の修得・向上のための研修を教職員の業務経験や能力、担当する授業科目や授業以外の担当業務に応じて実施し、より高度な職務を遂行するために必要な知識を修得させる。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成28年5月1日現在

名前	所属
中島 みえ子	保護者 情報工学科在校生 保護者
中園 晴久	卒業生 平成6年度情報経理科 卒業生
浦川 美代子	自治会長 博多駅南1丁目1区 自治会長
大山 明	高等学校 久留米市立南筑高等学校 校長
杉野 知大	社団法人福岡県情報サービス産業協会 企画調査委員会 副委員長
牛島 賢二	社団法人福岡県情報サービス産業協会 企画調査委員会 副委員長
荒井 秀和	Training Center Japan 事務局長
馬場 伸一	NPO法人 九州組込みソフトウェアコンソーシアム 事務局長
堀 浩信	福岡市経済観光文化局 国際経済コンテンツ部コンテンツ振興課 課長
伊藤 寛通	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部教育推進グループセクションチーフ
長沢 昭彦	一般社団法人 日本経営協会 九州本部長
高岡 宏光	三井情報株式会社 西日本営業部 西日本営業第三室 室長
戸倉 彩	日本マイクロソフト株式会社 テクニカルエバンジェリスト
岡部 浩太郎	S C S K九州株式会社 営業部 部長
竹末 雅輝	株式会社システナ 福岡開発センター センター長
芦原 秀一	株式会社ネットワーク応用技術研究所 取締役
小畑 昌之	安川情報システム株式会社 ソフトウェア研究開発センター 課長
金丸 浩二	グローバルブレインズ株式会社 第1システム本部 部長
白根澤 信孝	ユニアデックス株式会社 システムサービス二部 部長

松尾 昌弘	株式会社システムオーディット 代表取締役社長
宮崎 太一郎	株式会社サイバーコネクトツー 取締役副社長
今治 智隆	株式会社ヴァイス 代表取締役
須貝 克俊	九州アニメーション株式会社 代表取締役
矢野 修作	株式会社ディーゼロ 代表取締役
田上 喬	株式会社ハッピープロジェクト コンテンツ事業部 部長
大久保 英昭	看公税理士法人 黒岩公認会計士事務所 所長代理
小林 憲一	小林憲一税理士事務所 所長
岩永 茂敏	リコージャパン株式会社 九州事業本部 九州支社 MA事業部 公共担当室 室長
沖田 敏治	株式会社アイスリーラボ 代表取締役
菊本 健司	株式会社アルファクス・フード・システム マーケティング営業戦略部 次長
下部 貴志	株式会社Flourish 総務部 部長

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: http://www.asojuku.ac.jp/wp-content/uploads/2015/10/hyoka_abcc.pdf

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.asojuku.ac.jp> (麻生専門学校グループ)

URL: <http://www.asojuku.ac.jp/abcc> (麻生情報ビジネス専門学校)

授業科目等の概要

(工業専門課程 漫画・アニメ科) 平成28年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技	校内	校外	専任	兼任	
○			色彩Ⅰ	色の働き、光と色、色の表示、色彩心理、インテリアの基礎を学び、色彩検定3級の習得を目指す。	1前	60		○			○			○	
○			色彩Ⅱ	色の働き、光と色、色の表示、色彩心理、インテリアの基礎を学び、色彩検定3級の習得を目指す。	1後	60		○			○			○	
○			GCBⅠ	グローバルで活躍できる人材を目指し、感謝と志というテーマを中心に学習する。	1前	15		○			○			○	
○			GCBⅡ	グローバルで活躍できる人材を目指し、感謝と志というテーマを中心に学習する。	2前	15		○			○			○	
○			キャリアデザインⅠ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	2前	15		○			○			○	
○			キャリアデザインⅡ	自分の目指す業界についての造詣を深め、生涯に渡って活躍できる人材像について学習する。	2後	30		○			○			○	
○			就職実務Ⅰ	就職活動に必要な業界研究・書類作成・面接対策・作品対策などを学習する。	2後	24		○			○			○	
○			就職実務Ⅱ	ビジネスマナーを中心に、社会人として必要な知識を学習する。	3前	30		○			○			○	
○			ドローイング基礎Ⅰ	一般的なデッサンだけではなく漫画・アニメに必要なデッサンを中心に技術を習得する。	1前	60			○		○			○	
○			ドローイング基礎Ⅱ	一般的なデッサンだけではなく漫画・アニメに必要なデッサンを中心に技術を習得する。	1後	60			○		○			○	
○			パース基礎Ⅰ	定規を使った背景・キャラクターパース表現を習得し漫画アシスタントやアニメレイアウトに活用できる技術を習得する。	1前	30			○		○			○	

○		パース基礎Ⅱ	定規を使った背景・キャラクターパース表現を習得し漫画アシスタントやアニメレイアウトに活用できる技術を習得する。	1後	30				○	○	○			
○		人体表現Ⅰ	骨格や筋肉の構造など人体の基本を実習形式の課題制作を通して学ぶ。	1前	60				○	○				○
○		人体表現Ⅱ	骨格や筋肉の構造など人体の基本を実習形式の課題制作を通して学ぶ。	1後	60				○	○				○
○		デジタルイラストⅠ	デジタルツールの基本的な扱い方を学び、イラスト作品の制作を行う。	1前	60				○	○				○
○		デジタルイラストⅡ	デジタルツールの基本的な扱い方を学び、イラスト作品の制作を行う。	1後	60				○	○				○
○		ドローイング上級Ⅰ	質感や表現手法をさらに追求した静物デッサンや石膏デッサンなどを中心に習得していく。	2前	60				○	○				○
○		ドローイング上級Ⅱ	質感や表現手法をさらに追求した静物デッサンや石膏デッサンなどを中心に習得していく。	2後	60				○	○				○
○		パース上級Ⅰ	背景やキャラクターパース表現を質感や精度を追求した高度な課題制作を行い実践で活用する技術を習得する。	2前	30				○	○				○
○		パース上級Ⅱ	背景やキャラクターパース表現を質感や精度を追求した高度な課題制作を行い実践で活用する技術を習得する。	2後	30				○	○				○
○		キャラクター表現Ⅰ	実践的な作品制作に繋がる様々なポーズ、構図などにおけるキャラクターの表現方法を学ぶ。	2前	30				○	○				○
○		キャラクター表現Ⅱ	実践的な作品制作に繋がる様々なポーズ、構図などにおけるキャラクターの表現方法を学ぶ。	2後	30				○	○				○
○		デジタルイラスト応用Ⅰ	デジタルツールでのイラスト作品制作を通じて、実践的なイラスト技法や表現方法を学ぶ。	2前	60				○	○				○
○		デジタルイラスト応用Ⅱ	デジタルツールでのイラスト作品制作を通じて、実践的なイラスト技法や表現方法を学ぶ。	2後	60				○	○				○
○		企画制作Ⅰ	グループにてテーマを設定し、業界に必要な企画力やコミュニケーション力を学習する。	3前	90				○	○			○	○
○		企画制作Ⅱ	グループにてテーマを設定し、業界に必要な企画力やコミュニケーション力を学習する。	3後	90				○	○			○	○

○		卒業制作Ⅰ	これまで習得してきた技術を使い個人・グループなどで業界に通用する作品を制作する。	3後	90			○	○	○				
○		卒業制作Ⅱ	これまで習得してきた技術を使い個人・グループなどで業界に通用する作品を制作する。	3後	90			○	○	○				
○		卒業制作Ⅲ	これまで習得してきた技術を使い個人・グループなどで業界に通用する作品を制作する。	3後	90			○	○	○				
○		卒業制作Ⅳ	これまで習得してきた技術を使い個人・グループなどで業界に通用する作品を制作する。	3後	90			○	○	○				
○		漫画基礎Ⅰ※A	漫画の基礎を中心とした課題を制作し、漫画作りの仕組みやコツを習得する。	1前	60			○	○	○				
○		アニメーション基礎Ⅰ※B	アニメーションの原理を学び、アニメーション制作の演習を通して基本的な作り方を学ぶ。	1前	60			○	○	○				
○		漫画基礎Ⅱ※A	漫画の基礎を用いて短編オリジナル作品を制作する。また制作の課程やスケジュール感覚を習得していく。	1前	60			○	○	○				
○		アニメーション基礎Ⅱ※B	アニメーションの原理を学び、アニメーション制作の演習を通して基本的な作り方を学ぶ。	1前	60			○	○	○				
○		漫画表現Ⅰ※A	漫画表現の基礎から応用まで課題制作を行い技術やスピードを反復学習する。	1後	60			○	○	○				
○		アニメーション応用Ⅰ※B	アニメーション作品課題制作を行い、アニメーション制作の流れやスケジュール管理などの技術を身に付ける。	1後	60			○	○	○				
○		漫画表現Ⅱ※A	習得してきた漫画表現を活用し年間の集大成として持込みや投稿も視野に入れたオリジナル作品制作を行う。	1後	60			○	○	○				
○		アニメーション応用Ⅱ※B	アニメーション作品課題制作を行い、アニメーション制作の流れやスケジュール管理などの技術を身に付ける。	1後	60			○	○	○				
○		デジタルコミック基礎Ⅰ※A	デジタルツールでのマンガ作品課題を通じて、基礎的なデジタルマンガ技法や表現方法を学ぶ。	1前	60			○	○		○			

○	映像編集Ⅰ※B	アニメーションの編集で使われるデジタルツールの操作方法を学び、映像制作の基本的な技術を身に付ける。	1前	60				○	○	○			
○	デジタルコミック基礎Ⅱ※A	デジタルツールでのマンガ作品課題を通じて、基礎的なデジタルマンガ技法や表現方法を学ぶ。	1後	60				○	○		○		
○	映像編集Ⅱ※B	アニメーションの編集で使われるデジタルツールの操作方法を学び、映像制作の基本的な技術を身に付ける。	1後	60				○	○	○			
○	漫画制作Ⅰ※A	オリジナル作品を中心に制作を行いながらアシスタント向けのスキルアップや業界分析課題などを学習する。	2前	90				○	○	○			
○	アニメーション制作Ⅰ※B	プロの現場で使われている応用技術を学び、より本格的なアニメーション制作を行うための技術を身に付ける。	2前	90				○	○	○			
○	漫画制作Ⅱ※A	オリジナル作品を中心に制作を行いながらアシスタント向けのスキルアップや業界分析課題などを学習する。	2前	90				○	○	○			
○	アニメーション制作Ⅱ※B	プロの現場で使われている応用技術を学び、より本格的なアニメーション制作を行うための技術を身に付ける。	2前	90				○	○	○			
○	漫画制作Ⅲ※A	オリジナル作品を中心に制作を行いながらアシスタント向けのスキルアップや業界分析課題などを学習する。	2後	90				○	○	○			
○	グループ制作Ⅰ※B	チームを組み、実際の業界の現場と同じワークフローに沿ってアニメーション制作を行う。	2後	90				○	○	○			
○	漫画制作Ⅳ※A	オリジナル作品を中心に制作を行いながらアシスタント向けのスキルアップや業界分析課題などを学習する。	2後	90				○	○	○			
○	グループ制作Ⅱ※B	チームを組み、実際の業界の現場と同じワークフローに沿ってアニメーション制作を行う。	2後	90				○	○	○			
○	デジタルコミック応用Ⅰ※A	デジタルコミックツールで作品制作を行いWEBデジタルコミック受賞を目指す。さらにデジタルアシスタント向けの課題も学習する。	2前	60				○	○	○			
○	アニメーション編集Ⅰ※B	デジタルエフェクトや画面効果の仕組みなどを学び、音響なども含む実践的な編集技術を身に付ける。	2前	60				○	○	○			
○	デジタルコミック応用Ⅱ※A	デジタルコミックツールで作品制作を行いWEBデジタルコミック受賞を目指す。さらにデジタルアシスタント向けの課題も学習する。	2後	60				○	○	○			
○	アニメーション編集Ⅱ※B	デジタルエフェクトや画面効果の仕組みなどを学び、音響なども含む実践的な編集技術を身に付ける。	2後	60				○	○	○			

○	投稿作品制作 I※A	投稿を視野にいれた実践的な作品制作を行い個別指導などで作品の質を高めていき商業誌向けの受賞・デビューを目指す。	3前	90				○	○	○								
○	グループ制作 III※B	チームを組み、実際の業界の現場と同じワークフローに沿ってアニメーション制作を行う。	3前	90				○	○	○								
○	投稿作品制作 II※A	投稿を視野にいれた実践的な作品制作を行い個別指導などで作品の質を高めていき商業誌向けの受賞・デビューを目指す。	3前	90				○	○	○								
○	グループ制作 IV※B	チームを組み、実際の業界の現場と同じワークフローに沿ってアニメーション制作を行う。	3前	90				○	○	○								
○	投稿作品制作 III※A	投稿を視野にいれた実践的な作品制作を行い個別指導などで作品の質を高めていき商業誌向けの受賞・デビューを目指す。	3前	90				○	○	○								
○	スタジオワーク I※B	実際の仕事において発生する事象をケーススタディとして学び、志望職種にあわせた課題制作、及び作品制作を行う。	3前	90				○	○	○								
○	投稿作品制作 IV※A	投稿を視野にいれた実践的な作品制作を行い個別指導などで作品の質を高めていき商業誌向けの受賞・デビューを目指す。	3前	90				○	○	○								
○	スタジオワーク II※B	実際の仕事において発生する事象をケーススタディとして学び、志望職種にあわせた課題制作、及び作品制作を行う。	3前	90				○	○	○								
合計			46科目	2769単位時間(単位)														

*Aか*Bのどちらかを選択する

卒業要件及び履修方法	授業期間等	
	・各学年における当該学科の指定科目をすべて履修・修得していること。 ・卒業基準検定を取得していること。 ・学年の出席率が90%以上であること。 ・学生としてふさわしい生活態度であること。	1学年の学期区分
1学期の授業期間		15週

(留意事項)

- 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合については、主たる方法について○を付し、その他の方法について△を付すこと。
- 企業等との連携については、実施要項の3(3)の要件に該当する授業科目について○を付すこと。